Figurenblatt

Figur	Fionnula verch Rhys ap Pryd
Spieler	Jürgen Wolter

Typ Barbarin Grad 5

Spezialisierung Stoßspeer

St 86	**Gs** 98	**Gw** 100
Ko 100	**In** 72	**Zt** 39
Au 96	**pA** 73	**Wk** 27

B 23+3 **Raufen +** 11

persönlicher Bonus für:

Ausdauer +14 Schaden +4 Angriff +2

Abwehr +2 Resistenz -/+3 Zaubern -

Geburtsdatum

Alter 19 rechts händig

Größe 1,77 m

Gestalt normal Gewicht 75 kg

Stand Adel

Heimat Pengannion, Clanngadar

Glaube Druidisch

Besondere Merkmale:

Normallast 25 kg - Schlachtroß (LP21, AP 18, Kodex S.190, B36)

LP-Max. 19	**AP-Max.** 34	**GG** 0	**SG** 2

Datum	2.12	2.12	2.12	2.12	2.12					
ES		100	250	500	750					
EP										
Geld	35GS 7SS	20	50	50	100					
Datum										
ES										
EP										
Geld										

Liste der gelernten und angeborenen Fertigkeiten

Fertigkeit		PP	Fertigkeit		PP
Abwehr	+ 13		Bögen	+ 8	
Resistenz	+ 13		Einhandschlagwaffen	+ 6	
Schmerzunempfindlichkeit	+ 9		Schilde	+ 3	
Spurensuche (In)	+ 9	2	Spießwaffen	+ 10	
Überleben Gebirge (In)	+ 12		Stichwaffen	+ 7	
Reiten (Gw) [Alltag]	+ 15		waffenloser Kampf	+ 8	
Klettern (St) [Alltag]	+ 14	2		+	
Tarnen (Gw) [Freiland]	+ 9		Twyneddisch (In)	+ 12	
Reiterkampf (Gw) [Kampf]	+ 14	2		+	
Geländelauf (Gw) [Körper]	+ 14	2	Comentang (In)	+ 12	
Schwimmen (Gw) [Körper]	+ 14	2		+	
Anführen (pA) [Sozial]	+ 10	2		+	
Balancieren (Gw) [Körper]	+ 14	2		+	
Tauchen (Ko) [Körper]	+ 11			+	
Laufen (Ko) [Körper]	+ 8			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
	+			+	
Trinken (angeboren)	+ 10			+	
Wahrnehmung (angeboren)	+ 6		Zaubern	+ 0	

Sehen+ Nachtsicht+ Hören+ Riechen/Schmecken+ Sechster Sinn+

Figur	Fionnula	Grad	5
Typ	Barbarin	GG 0	SG 2

St	Gs	Gw	Ko	In
86	98	100	100	72
Zt	**Au**	**pA**	**Wk**	**B**
39	96	73	27	23+3

LP	19													
AP	34													

Abwehr + 15 | + 18 mit Vert. waffe | **Resistenz +** 13/16 | **Zaubern +** 0

Bonus für:

Schaden	Angriff	Abwehr
+4	+2	+2
mit Rüstung	+2	+2

Rüstung

RK	LR	– 2 auf LP-Verlust
mit Rüstung	**B**	23+3
	Gw	100

Fertigkeit			PP
Schmerzunempfindlichkeit	+	9	
Anführen	+	10	2
Balancieren	+	16	2
Geländelauf	+	16	2
Klettern	+	15	2
Laufen	+	10	
Reiten	+	17	
Reiterkampf	+	16	2
Schwimmen	+	16	2
Spurensuche	+	9	2
Tarnen	+	11	
Tauchen	+	13	
Überleben Gebirge	+	12	
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
	+		
Trinken (angeboren)	+	10	
Wahrnehmung (angeboren)	+	6	

ungelernte Fertigkeiten

alle wenigstens +(0) außer *Musizieren, Schreiben, Sprache, Lesen von Zauberschrift*

Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
Fallenmechanik+(0)
Geländelauf+(6)
Klettern+(6)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Reiten+(6)
Schleichen+(3)
Schwimmen+(3)
Seilkunst+(3)
Spurensuche+(0)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

Twyneddisch	+	12/--	
Comentang	+	12/--	
	+		
	+		
	+		
Bögen	+	10	
Einhandschlagwaffen	+	8	
Schilde	+	3	
Spießwaffen	+	12	
Stichwaffen	+	9	
waffenloser Kampf	+	10	

Waffe		Fert. wert	Schaden	Nah
Stoßspeer*(1/	+	15	1W6+5	
-"- Sturmang.	+	15	3W6+5	
Langbogen	+	10	1W6+1 (!)	30 m
gr. Schild	+	3		
Dolch	+	9	1W6+3	
Faustkampf	+	10	1W6+1&KO	
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			

Waffe		Fert. wert	Schaden	Nah
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
	+			
Raufen	+	11	1W6	–

Zauber	PP
Beherrschen	
Bewegen	
Erkennen	
Erschaffen	
Formen	
Verändern	
Zerstören	
Wundertaten	
Dweomer	
Zauberlieder	

Sehen+ 6 Nachtsicht+ Hören+ 6 Riechen/Schmecken+ 6 Sechster Sinn+ 6

Figur	Fionnula	Grad	5
Typ	Barbarin	Zaubern +	0

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art

*: +2 auf EW:Zaubern für Spezialisierung von Magiern

AP Prozess *	Zauber	Zauberdauer Reichweite	Wirkungsbereich Wirkungsdauer	Wirkung	Wirk.ziel Art

wichtige magische Gegenstände, Trünke, Schriftrollen

Gegenstand	Wirkung, Inhalt und andere Erläuterungen
Waffen	Stoßspeer*(+1/+1), gr. Schild, Langbogen+Köcher (20 Pfeile), Dolch+Scheide
Lederrüstung:	Eisenhelm, lederner Halsschutz, lederne Arm- und Beinschienen
Kleidung	Hose, Bluse, Schnürschuhe, Tunika, Kapuzenumhand, Plaid
Rucksack, darin:	Feuerzeug+Zunder, Nadel+Garn, Angelschnur+Haken, Sack für 25kg
darauf:	5l Wasserschlauch, 20m Seil, 2l Kochtopf
Gürteltasche mit:	Geld